

تجربه زنانه بازی موبایلی

تاریخ دریافت: ۱۳/۰۵/۱۴۰۳

تاریخ پذیرش: ۳۰/۰۶/۱۴۰۳

کد مقاله: ۵۴۷۷۳

سیدکمال الدین موسوی^۱

چکیده

پژوهش حاضر کیفیت انجام بازی های موبایلی توسط زنان در یک شهر سنتی و مذهبی همچون کاشان را بررسی می کند. این تحقیق به روش پیمایشی انجام شده و جامعه آماری پژوهش شامل کلیه زنان ساکن در این شهر است که از بین آنها ۲۰۸ نفر به عنوان نمونه پژوهش تعیین و به شیوه نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب و بررسی شده اند. نتایج بدست آمده نشان داد زنان بخش کوچکی از اوقات فراغت خود را به بازی های موبایلی می پردازند هرچند میزان بازی در گروههای مختلف زنان اندکی متفاوت است. اما به لحاظ نوع بازی مورد علاقه، بازیهای سرگرمی نک نفره و سپس بازی های مهارت و خلاقیت و سلامت جزو پرطرفدارترین بازیهای زنان مورد بررسی است. ازسوی دیگر، استفاده از بازیهای موبایلی که در آنها محتوای آسیب رسان وجود دارد تنها در ۱۴٪ از زنان مورد بررسی مشاهده شد که این محتویات بیش از همه شامل بازی های ترسناک، بازی های در بر دارنده نومییدی و پوچی و نهایتاً بازی های خشونت و درگیری می شود. زنانی که روزانه بیشتر بازی می کنند، سابقه طولانی تری در بازی دارند و عمدتاً بازیهای سرگرمی دوفره انجام می دهند بیش از بقیه در معرض خطر محتویات آسیب رسان بازی های موبایلی اند.

واژگان کلیدی: بازی موبایلی، اوقات فراغت، گذران فراغت خلاقانه، محتوای آسیب رسان

۱- استادیار جامعه شناسی و عضو هیئت علمی دانشگاه کاشان

امروزه بخش مهمی از فعالیت انسانها در دنیای مجازی به حوزه تفریح و سرگرمی، خصوصا بازیهای رایانه ای اختصاص دارد. میلیونها نفر اوقات فراغت خود را به بازیهای رایانه ای می پردازند و چون موبایلهای هوشمند قابلیت نصب اکثر این بازیها را دارند، بازی موبایلی می تواند در هر مکان و موقعیتی اعم از مترو، اتوبوس، رستوران، صف انتظار بانک، اتاق انتظار مطب، حیاط مدرسه و دانشگاه، و... صورت گیرد. اگر تا چندسال قبل که بازیهای دیجیتالی عمدتا از طریق کنسول بازی، کامپیوتر و لپ تاپ های شخصی و در منازل انجام می شد و لذا محققان به پدیده "خانگی شدن" و "شخصی شدن" گذران فراغت اشاره داشتند، حالا دیگر همیشه و همه جا میتوان از طریق موبایل هوشمند بازی کرد. در سال ۱۳۹۵ مطالعه ای که توسط "بنیاد ملی بازیهای رایانه ای" صورت گرفت نشان داد در ایران بیش از ۲۳ میلیون نفر بازیهای رایانه ای انجام میدهند و درآمد حاصله از این بازیها و سخت افزارهای مرتبط با آن سالانه رقمی بالغ بر ۴۶۰ میلیارد تومان بوده است که حکایت از توسعه چشمگیر این بخش از اقتصاد مجازی در کشور دارد. در ایران، بازیهای رایانه ای غالبا از طریق موبایلهای هوشمند (بولتن تحلیلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۳۹۵). در آخرین پیمایش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۱۴۰۰ معلوم شد در ایران ۳۴ میلیون نفر بازی های رایانه ای می کنند که ۴۱٪ آنها را زنان تشکیل می دهد. ۹۶٪ این بازی ها با گوشی هوشمند انجام شده و متوسط بازی روزانه زنان در کشور ۶۴ دقیقه و مردان ۱۱۵ دقیقه بوده است (سایت فرارو، مقاله با عنوان: ایران ۳۴ میلیون گیمر دارد، ۱۴۰۱/۱۱/۱۶).

۲- پیشینه تحقیق

تاکنون مطالعات متعددی در خارج و داخل کشور در زمینه بازیهای آنلاین صورت گرفته است. بر اساس مطالعات انجام شده، گروهی از محققان بازی های آنلاین را اساسا یکنوع فعالیت اجتماعی میدانند بویژه بازی های دو یا چندنفره که ضمن اینکه فعالیت های گروهی اند، روابط اجتماعی را نیز میان دوستان، همسالان و اعضای خانواده میان دوستان، همسالان و اعضای خانواده تقویت می کنند (بالاکریشان و گریفیت ۲۰۱۸) از سوی دیگر، ژانرهای هیجانی، چالش برانگیز، پر تحرک، ماجراجویانه در کنار گرافیک پیشرفته بازیهای موبایلی موجب استقبال گسترده افراد از این بازیهاست اما به باور کاس و گریفیت، برخی از بازیکنان نیز ممکن است گرفتار تجربیات مسئله داری شوند زیرا جذابیت این بازی ها بویژه در بازی های دو یا چند نفره، می تواند بازیکنان را آنقدر در خود غرق کند که پس از چندی خود را معناد و وابسته بدان حس کنند (کاس و گریفیت ۲۰۱۲) محقق دیگری بنام ولف در مطالعه خود پیرامون نقش بازیهای رایانه ای در آموزش و یادگیری بر نتایج مثبت این بازیها تاکید دارد. به نظر وی یکی از راههای فعال سازی دانش آموزان در جریان یاد دهی /یادگیری استفاده از بازیهای رایانه ای است و برخی بازیها و فعالیتها بیش از هر کتابی یادگیری کودکان را تقویت میکند. وی دلایل متعددی را برای استفاده از بازی های آنلاین در آموزش بر شمرده که عبارتند از : تحریک دانش آموزان به یادگیری، تناسب با سبک های مختلف یادگیری فردی دانش آموزان، و نهایتا ارتقاء یادگیری فعال در هنگام بازی، زیرا دانش آموز در بازی به عنوان یک مشارکت کننده فعال تصمیم گیری میکند، مسایلی را حل و فصل می کند و به تصمیمات خود واکنش نیز نشان می دهد (اسماعیلی گوجار و همکاران ۱۳۹۶) تعدادی از مطالعات نیز نشان داده اند بازی آنلاین، گریز گاهی از فشارها و محدودیتهای زندگی و بستری برای پالایش روانی است طوری که از طریق پرخاشگری مجازی در بازیهای رایانه ای، انرژی پرخاشگرانه متراکم شده در افراد به شکل بی ضرری تخلیه می شود. همچنین، خشونت، مبارزه جویی و رقابت طلبی موجود در آنها از دیگر عوامل گرایش به این بازیهاست (زارع شاه آبادی و نیک عهد ۱۳۹۱). در مطالعه ای دیگر، بازی های رایانه ای به عنوان رسانه های دارای پیام تلقی شده اند زیرا برنامه ریزان این بازیها، آگاهانه و یا نا آگاهانه مجموعه ای از معانی را در بازیهای آنلاین می نهند بگونه ای که آنها را به یک فناوری ماشینی بازنمایی کننده ایده ها و معانی تبدیل می کنند، از این رو به (دلیل وجود بازنمایی های معنادار در اینگونه بازی ها، می توان بازی های آنلاین را رسانه نامید (علیرضا دهقان و همکاران ۱۳۸۸). تحقیق فلاح و همکارانش پیرامون برخی اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای نیز حاکی است که این بازی ها هویت دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصی دانش آموزان دختر و پسر را می توانند تحت تاثیر قرار داده و تضعیف نمایند، و این اثرپذیری در پسران بیشتر است (فلاح و همکاران ۱۳۹۲) شریفیان نیز در مطالعات خود به این نکته اشاره دارد که بازی ها عموما روش طبیعی یادگیری اند و حداقل سه نوع یادگیری را به فرزندان ما منتقل می کنند: یادگیری درباره خود، درباره دیگران و جهان پیرامون، و نیز درباره حل مسایل (شریفیان ۱۳۷۴) براین اساس بازی های موبایلی می توانند چیزهای زیادی به ما بیاموزند. البته، تحقیقات دیگری نیز در این حوزه انجام شده که هر کدام به جنبه های مختلف فرهنگی اجتماعی بازی های آنلاین پرداخته اند ولی مجال طرح تمامی آنان در این نوشتار نیست.

۳- مبانی نظری

با توجه به خواسته ها و علائق متنوع افراد برای گذراندن ساعات فراغت خود از یکسو، و ارزشها، هنجارها و شرایط جامعه ازسوی دیگر، می توان نحوه گذراندن فراغت را بر اساس نوع فعالیت های مهمی که در آن صورت می گیرد طبقه بندی نمود. لاورینکو (۲۰۰۵) جامعه شناس معاصر روسی در تحقیقات خود حداقل سه مدل را در نحوه گذران فراغت توسط مردم تشخیص داده است که این مدل ها عبارتند از گذران فراغت خلاقانه، فرهنگی، و سرگرمی و تفریح. در " گذران فراغت خلاقانه "انسان وقت آزاد خود را عمدتاً با فعالیتهایی سپری میکند که رشد و شکوفایی استعداد های نهفته وی را به همراه دارد. گروهی از افراد دوست دارند وقت آزاد خود را به فعالیتهایی بپردازند که استعداد های آنان را رشد داده و خلاقیتها و مهارتهای آنها را تقویت نماید مثل: نقاشی،نواختن موسیقی، انجام آزمایشهای علمی، انجام کارهای فنی و حرفه ای و ...یکی از مهمترین ویژگی های مدل خلاقانه گذرانفراغت آنست که در آن فعالیتهایی انتخاب می شوند که بیانگر زبان حال فرد است و استعدادهای درونی وی را آشکار می سازد. فرد برای رضایت دل خود این فعالیتهای را انجام می دهد و ازابتدا تا انتهای آن لذت می برد. در " گذران فراغت فرهنگی"، معمولاً انسان برای ساعات آزاد خود فعالیت هایی را انتخاب می کند که بنوعی پاسخگوی نیازهای فکری و معنوی اوست و موجب ارتقاء سطح دانش و فرهنگ وی میگردد. از جمله فعالیتهای مربوط به مدل فرهنگی گذران فراغت می توان به بازدید از موزه ها، نمایشگاهها، رفتن به تئاتر و سینما، خواندن کتاب و مجلات، گوش دادن به رادیو و نوارهای سخنرانی، دیدن تلویزیون، استفاده از نرم افزارها وسی دی های آموزشی و... اشاره کرد. نهایتاً " گذران فراغت سرگرمی و تفریح "مجموعه وسیعی از فعالیتهای سرگرم کننده و تفریحی را در بر می گیرد که با عث شادی و نشاط می گردند. در این سبک گذران فراغت، بخش زیادی از هیجانات، استرس ها، خستگی ها، غم و اندوه، ناراحتی های فرو خورده، و عقده های سرکوب شده امکان تخلیه پیدا کرده و در نتیجه حال و روحیه افراد بهبود می یابد. در نظر گرفتن حالت های سه گانه گذران فراغت می تواند ما را در شناخت ویژگیهای اجتماعی مردمان یاری کند.

جوامعی که اغلب مردمان آن ساعات آزاد خود را به فعالیت های نوع اول می گذرانند با جوامعی که اکثر افراد آن با نوع سوم انسواءات گرفته اند در حقیقت نه فقط در نحوه گذران اوقات فراغت بلکه در بسیاری خصوصیات اجتماعی از یکدیگر متفاوتند. از این منظر، برای جامعه شناسان، نحوه سپری کردن اوقات فراغت حکم شاخصی را دارد که آنها را تا رسیدن به لایه های عمیقتر شناخت مردم و ریشه یابی برخی مسایل و معضلات اجتماعی رهنمون می سازد. از سوی دیگر، امروزه فناوریهای نوین همچون اینترنت و موبایل توانسته اند بخش مهمی از اوقات فراغت افراد را به خود اختصاص دهند بگونه ای که گذران فراغت به تدریج می رود تا خود را با مختصات عصر اطلاعات و ارتباطات انطباق دهد. در این میان بازی رایانه ای، از جمله فعالیتهایی است که به سرعت جایگاه ویژه ای را در گذران اوقات فراغت باز کرده و تقریباً همگان با آن آشنا شده و از کودکان گرفته تا بزرگسالان، به کمک لپ تاپ، تبلت، کنسول های بازی، دسک تاپ، و موبایل های هوشمند بخش مهمی از وقت آزاد خود را به آن می پردازند. تنوع موجود در انواع بازی های رایانه ای این امکانها را به افراد داده است تا در هر سن و یا وضعیتی بازی های مطلوب خود را دنبال کنند. به نظر بالا کریشن استاد دانشگاه مادرای و مارک گریفیت استاد دانشگاه ناتینگهام ترنت بازی های آنلاین اگر به درستی و برپایه های علمی طراحی شده باشند این پتانسیل را دارند که به شدت عملکرد مغز و رفتار را تغییر داده و موجب انعطاف پذیری مغز شوند (بالا کریشن و گریفیت ۲۰۱۸).

نتایج برخی مطالعات نشان داده است که اثر تمامی بازی ها بر قوای شناختی انسان مثبت نیست زیرا بیشتر بازی های آنلاین اساساً برای سرگرمی و تجارت و نه برای بهبود قوای ذهنی بهینه سازی شده اند. از اینرو، بدون طراحی مناسب و پایه های علمی، عملکرد یادگیری در آنها می تواند مختل شود، مثلاً به اعتقاد برخی کارشناسان، از زمانی که امتیاز دهی و جوایز به این بازی ها اضافه می شود، در روند شناخت و یادگیری بازیکنان اختلال بوجود می آید (حامد نصیری ۱۳۹۵) تا چندی قبل، بخش بزرگی از تحقیقات بر روی آندسته بازی های آنلاین که با رایانه های شخصی و لپ تاپ ها انجام می شدند تمرکز داشت اما چنانچه می دانیم، طی سالهای اخیر، هم بازی ها و هم برنامه هایی که می توان بر روی آنها بازی کرد بسیار پیشرفت کرده اند و یکی از مهمترین بسترهای رشد و توسعه در این زمینه، موبایل های هوشمند و بازی های موبایلی بوده است. بازیهای موبایلی امروزه بسیار پر طرفدارند و توانسته اند ضریب نفوذ خوبی در اقشار گوناگون بویژه جوانان بدست آورند.

در اینکه چرابازی موبایلی تا این اندازه و همه جا مورد علاقه و استفاده قرار گرفته است اشاره به برخی جذابیت های آن خالی از فایده نیست. نخستین عامل، دسترسی آسان افراد به بازی های موبایلی است بگونه ای که صد ها بازی در اینترنت رایگان بوده و یا بصورت فریمویم هستند یعنی دالود بازی ها رایگان و مراحل اولیه بازی نیز رایگان است. بازیهای موبایلی نیازمند سخت افزار جداگانه ای چون کنسول، دسته های کنترل کننده بازی، و ...نیستند، همچنین از طراحی صحنه، گرافیک عالی و صدا و موزیک بدون نقص برخوردارند، مراحل بازی، عموماً پایان ناپذیر است بگونه ای که کنجکاوی افراد را برای ادامه بازی بر می انگیزد، به علاوه، از سیستم پاداش دهی در هر مرحله از بازی برخوردارند، چالشهای گوناگونی در خود دارند و غالباً پایان بازی نیز

غیر قابل پیش بینی است. مهمتر اینکه، بسیاری از بازیهای موبایلی بازیهای جمعی هستند به این معنا که در بر دارنده الگوهای عمل و عکس العمل، درک موقعیت، نقشه و برنامه ریزی، نیت‌مندی و استراتژی، فهم متقابل، هدف گذاری، همکاری، رقابت و ستیز، پیروزی و شکست، و دیگر ساز و کار های روابط اجتماعی اند.

در ادبیات جامعه‌شناسی و روانشناسی اجتماعی، رویکرد های گوناگونی می‌توانند در فهم علت استقبال از بازی های موبایلی به ماکمک کنند. یکی از آنها " رویکرد رفتارگرایی اجتماعی " به عنوان میراث واتسون، اسکینر، پاولوف و هومنز است. در این رویکرد، پیامدها و نتایج رفتار که بصورت مشوق یا بازدارنده عمل می‌کنند با عث ادامه یافتن و یا توقف و کاهش آن می‌گردند. پاسخ هایی که فرد از محیط محیط واقعی یا محیط بازی موبایلی در رسیدن به هدف دریافت می‌کند او را به ادامه فعالیت تشویق نموده و یا متقابلا او را از ادامه فعالیت باز می‌دارد. سازندگان بازی های موبایلی به خاطر ملاحظات اقتصادی و کسب در آمد غالباً تمایل دارند بازیکنان بازی را ترک نکرده بلکه بیشتر بازی کنند و برای مراحل بازی پول بپردازند، به همین خاطر، سیستم های تشویق و پاداش جذاب و گسترده ای را در بازی ها طراحی کرده اند تا بازیکن همواره به بازی برگردد. در چنین مکانیزمی است که بازی های مورد علاقه و تکرار پذیر در گروههای جنسی، سنی، شغلی، تحصیلی و... نطفه بندی شده و شکل می‌گیرند.

پاداش و تشویق اگرچه بخشی از جاذبه بازی های موبایلی را تبیین می‌کند اما کنجکاوی نیز عامل قدرتمندی در کشیده شدن به سمت تجربه پدیده های تازه است، بویژه اینکه در بین جوانان و نوجوانان، کنجکاوی برای کشف تازه ها یک عادت نیرومند است. رویکردی که می‌تواند تا اندازه ای در فهم این عامل به ما کمک نماید رویکرد " بر ساختگرایی اجتماعی " است. در این رویکرد، شناخت و یادگیری بیشتر یک پروسه فعال تولید دانش است تا صرفاً دریافت دانش و معلومات. در این روند، معلومات جدید از طریق پیوند خوردن با معلومات و تجارب قبلی افراد شکل می‌گیرد. از اینرو، هر فردی دارای قابلیت های ویژه برای شناخت و یاد گیری تلقی شده و صحنه ها و موقعیتها در بازی بگونه ای ترتیب یافته اند تا بازیکن آندسته استعداد ها و ظرفیتهای خود را که به او کمک می‌کند از محیط چیزهایی را یاد بگیرد به کار بندد. در اینجا، شناخت بطور تدریجی شکل گرفته، پردازش شده و بصورت تراکمی توسعه می‌یابد. بعلاوه، وقتی شخص در انواع محیط ها واقعی و یا مجازی قرار گرفته و آنها را درک می‌کند، با آنها تعامل دارد و در آنها تصمیماتی می‌گیرد، احتمالاً بهتر خواهد توانست در موقعیت های واقعی زندگی عمل نماید. وقتی یاد گیرنده بتواند در محیط بازی موبایلی به حل برخی مسایل بپردازد قاعدتاً بهتر می‌تواند معلومات و تجارب بدست آمده را در شرایط و موقعیت های دیگر نیز به کار بندد. از این چشم انداز، افراد گوناگون با حس کنجکاوی و تجربه نا شناخته ها به سراغ بازی های موبایلی می‌آیند اما به تدریج با ایده ها، تجارب و تصمیم سازی های خاص خود در صحنه ها و موقعیت های گوناگونی که در بازیها با آن روبرو می‌شوند، در حقیقت به کارگزاران توسعه شناخت اجتماعی در حوزه های مختلف زندگی تبدیل خواهند شد.

به هر تقدیر، پژوهش در زمینه بازی های موبایلی هم اکنون عرصه تازه ای را در تحقیقات آکادمیک گشوده و از این چشم انداز، بررسی ابعاد مختلف مساله یکی از نیازهای فوری جامعه بویژه در میان اجتماعات و گروههایی است که کمتر مورد توجه قرار گرفته اند. پژوهش حاضر در این راستا سعی دارد با مطالعه پیرامون کم و کیف انجام بازیهای موبایلی در بین زنان، گامی هر چند کوچک در این مسیر بردارد. این تحقیق بطور مشخص در پی دانستن این نکته است که در جامعه ای سنتی و مذهبی همچون کاشان، زن ها در زمان فراغت خود چقدر و چه نوع بازی های موبایلی انجام می‌دهند؟ در راستای شناخت این مساله، بررسی سوالات زیر نیز در دستور کار این پژوهش قرار داشته است:

- زنان بطور متوسط روزانه چقدر بازی موبایلی انجام میدهند؟
- زنان بیشتر چه نوع بازی های موبایلی انجام می‌دهند؟
- کدام گروههای زنان و به چه میزان در معرض محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی اند؟
- آیا ویژگی های زنان (سن، تاهل، شغل، درآمد و...) در میزان انجام بازی موبایلی نقش دارند؟
- آیا ویژگی های زنان (سن، تاهل، شغل، درآمد و...) در نوع بازی موبایلی مورد علاقه نقش دارند
- آیا گروه های مختلف زنان به یک اندازه در معرض محتوای آسیب رسان بازی ها قرار دارند؟

۴- روش تحقیق

این پژوهش یک مطالعه اکتشافی است که به روش پیمایش اجتماعی انجام شده است. جامعه آماری پژوهش را زنان ساکن در شهر کاشان با جمعیت ۱۶۱۵۹۶ نفر بر اساس نتایج سرشماری سال ۱۳۹۵ تشکیل می‌دهند که از آن میان ۲۰۸ نفر به عنوان نمونه تحقیق مورد مطالعه قرار گرفته اند. شیوه نمونه گیری در این تحقیق را نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای تشکیل میدهد. ابتدا از بین مناطق پنجگانه شهر کاشان منطقه چهار به قید قرعه انتخاب گردید، سپس، از بین نواحی سه گانه منطقه مزبور، ناحیه سه به قید قرعه انتخاب و در ناحیه انتخابی نیز خیابان اصلی فین بزرگ و بخش شمالی خانه های مسکن مهر به قید قرعه انتخاب و

پرسشگری در محیط های ذکر شده انجام شد. ابزار تحقیق را یک پرسشنامه محقق ساخته مرکب از ۳۷ سوال بسته و چند گزینه ای پیرامون ویژگی های پاسخگویان، خوشه بندی بازیها، و انواع محتویات آسیب رسان بازی ها تشکیل می دهد. جهت خوشه بندی بازی ها، ابتدا لیستی از ژانرهای مختلف بازیهای موبایلی بر اساس دسته بندی نرم افزار گوگل پلی (۲۰۱۸) برای سیستم های اندروید و آی او اس شامل ۱۷ عنوان به شرح زیر تهیه شد:

- بازی های آرکید (معماری، آجرچینی، خانه سازی، چینش و مرتب سازی و)....
- آموزشی (انواع آموزش زبان، ریاضی، الفبا، و... در قالب بازی های جذاب)
- بازی های استراتژی (بازیهای جنگی در زمین، دریا و صحرا و .. که مستلزم نقشه و برنامه ریزی اند)
- بازی اطلاعات عمومی (انواع تست هوش و معلومات عمومی و)...
- بازیهای ایفای نقش (بازی در نقش قهرمان، راننده ماشین، آرایشگر، نقاش، طراح لباس، و...)
- بازی های آکشن و پر تحرک (نبردهای مدرن، گانگستری، زامبی ها، شکار دایناسورها و)...
- بازی های تخته ای و صفحه ای (تخته نرد، مار و پله، شطرنج، دومینو، کبری بازی، دوزبازی و)...
- بازی های شبیه سازی (خلیانی هواپیما، رانندگی قطار، مزرعه داری، ساخت کیک و شیرینی، آکروبات بازی و)...
- کارت بازی (انواع مدلهای ورق بازی)
- کازینو (بازیهای پولی، سکه ای، دستگاه اتوماتیک پاداش دهنده پول و سکه و)...
- کلمه یابی (جدول کلمات افقی عمودی، کلمات متقاطع، تصاویر و کلمات مربوطه، تکمیل کلمات)
- بازی ماجراجویی (قتل در آلپ، حادثه جنایی، جزیره بقاء، شهر پنهان، رقصنده در آسمان و)...
- مسابقه (مسابقات ماشین سواری، موتور سواری، بالا رفتن از تپه، رقابت در خیابان، دیوانه سرعت و)...
- بازی های معمایی (بازی های ریاضی با چوب کبری، پازل های ذهنی، پازل چرخ دنده ها، یافتن تفاوت و)...
- بازی های معمولی (بازی پو، انگری بیردز، هرم الماس، تیرانداز حیابی، بمب آبنبات میوه ای و)...
- بازی های موسیقی (پیانو، طبل، گیتار، پیانوی جادویی، ترانه های کودکان و)....
- بازی ورزشی (فوتبال فیفا، ورزشهای تابستانی، بولینگ، دارت، بیلارد، هاکی روی میز و)....

علاوه بر دسته بندی فوق، آیتیم "بازی های سلامت" که امروزه در بسیاری کشورها مورد توجه قرار دارد نیز به لیست دسته بندی گوگل پلی افزوده و جمعا هجده ژانر بازی تعیین شد. سپس با الهام از گزاره ها و مبانی نظری تحقیق، بویژه با توجه به مشترکات و خصوصیتی که به کمک آنها امکان خوشه بندی ژانرهای ۱۸ گانه و ادغام برخی از آنان با یکدیگر در قالب خوشه های بزرگتر وجود داشت اقدام به دسته بندی های بزرگتری به شرح زیر کردیم:

بازی های سرگرم کننده، چالشی و تک نفره: مانند بازی های پرتحرک و آکشن، ماجراجویی، مسابقه، کازینو

بازی های سرگرم کننده، چالشی، دو نفره و جمعی: بازیهای جنگی با نقشه و استراتژی، کارت بازی، بازی های تخته

ای و صفحه ای، بازی های ورزشی

بازی های خلاقیت و مهارت، خود شکوفایی و سلامت: بازی های ایفای نقش، بازیهای سلامت، بازی های

معمولی، شبیه سازی، بازی با کلمات، بازی های معمایی، آرکید،

بازی های آموزشی، فرهنگی و یادگیری: بازی های آموزش زبان، موسیقی، نقاشی، جغرافیا و تاریخ، اطلاعات عمومی

البته باید توجه داشت خوشه بندی فوق از قطعیت کاملی برخوردار نبوده و تنها نقطه اتکائی جهت تحلیل بهتر مساله است. ضمن اینکه، این خوشه بندی با عنایت به گونه شناسی لاورینکو در باره انواع سه گانه گذران فراغت تنظیم شده است. علاوه بر خوشه بندی ژانر بازی های موبایلی، شاخص بندی محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی شامل مواردی چون: خشونت و درگیری، ترس و وحشت، کلمات و رفتارهای زشت، نومییدی و پوچی، نمایش سیگار و الکل و مواد مخدر در بازی نیز در پرسشنامه تحقیق لحاظ گردید. این شاخص بندی نیز با الهام از "نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازیهای رایانه ای" تنظیم شده در سال ۱۳۸۸ توسط کارشناسان "سازمان اسرا" وابسته به بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ایران می باشد.

۵- یافته های تحقیق

الف. یافته های توصیفی

جامعه مورد مطالعه را ۲۰۸ نفر زنان ساکن در شهر کاشان تشکیل می دهد که ۵۷/۷٪ آنها مجرد، ۳۹/۹٪ متأهل، و ۲/۴٪ نیز مطلقه یا بیوه بوده اند. گروههای سنی زنان در این پژوهش شامل ۳۷/۵٪ نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ سله، ۴۱/۳٪ جوانان ۱۹ تا ۳۲ ساله، ۸/۷٪ میانسالان ۳۳ تا ۳۹ ساله، و نهایتا ۱۲/۵٪ بزرگسالان ۴۰ ساله و بالاتر می شود. از نظر سطح تحصیلات، ۵۰/۵٪ زیردیپلم، ۳۲/۷٪ دیپلمه و دانشجوی، ۱۵/۹٪ نیز دارای مدرک کارشناسی به بالا هستند. بلحاظ درآمد ماهانه خانوار، ۵۲/۳٪ کمتر از ۲ میلیون

تومان، ۳۲/۲٪ بین ۲ تا ۳ میلیون، ۶/۳٪ بین ۳ تا ۴ میلیون، ۵/۸٪ بین ۴ تا ۵ میلیون، و صاحبان درآمد‌های ۵ تا ۶ میلیون، ۶ تا ۷ میلیون و ۷ میلیون تومان به بالا نیز بترتیب ۱٪، ۱٪، و ۱/۴٪ کل پاسخگویان می‌باشند. اغلب پاسخگویان متعلق به پایگاه اجتماعی پایین (۷۳/۶٪) بوده و ۲۴/۵٪ دارای پایگاه اجتماعی متوسط، و ۱/۹٪ دارای پایگاه اجتماعی بالا بوده‌اند. بخش مهمی از پاسخگویان (۵۴/۸٪) دانش آموز یا دانشجو، یک سوم یا ۳۲/۲٪ خانه دار، و بقیه یعنی ۱۳٪ نیز شاغلند.

سابقه بازی موبایلی در نیمی از زنان مورد مطالعه (۴۹٪) بیش از یکی دو سال نیست، و بخش عمده‌ای نیز (۳۸٪) سابقه ۳ تا ۵ سال بازی موبایلی داشته‌اند. در همین حال ۱۲/۵٪ نیز سابقه‌ای طولانی در این زمینه داشته و بیش از ۵ سال است که بازی‌های موبایلی انجام می‌دهند. از نظر میزان بازی، تقریباً ۶۰٪ زنان مورد مطالعه بسیار کم یعنی حداکثر ۲ ساعت در هفته بازی موبایلی می‌کنند. تقریباً یک پنجم (۱۹/۷٪) زنان هفته‌ای ۳ تا ۵ ساعت، و ۱۱/۵٪ هفته‌ای ۶ تا ۸ ساعت بازی می‌کنند. همچنین، ۹/۱٪ زنان نیز بیش از ۹ ساعت در هفته بازی می‌کنند که بطور متوسط معادل ۱/۵ ساعت در روز می‌شود. در مجموع، زنان مورد بررسی در شهر کاشان زمان زیادی از وقت آزاد خود را صرف بازی‌های موبایلی نکرده و حدود ۸۰٪ آنها روزانه بطور متوسط کمتر از ۵۰ دقیقه بازی می‌کنند. نوع بازی موبایلی مورد علاقه نیز در زنان مورد بررسی یکسان نبوده است. در حدود ۴۰٪ به بازی‌های تک نفره سرگرمی و چالشی می‌پردازند، ۳۵٪ به بازی‌های خلاقیت، مهارت، خودشکوفایی و سلامت می‌پردازند، ۱۵٪ نیز به بازی‌های آموزشی فرهنگی، و نهایتاً ۱۰٪ به بازی‌های دونفره و جمعی سرگرم کننده و چالشی علاقه داشته و بازی می‌کنند. البته، در گروه‌های مختلف زنان "نوع بازی مورد علاقه" و "مدت زمان بازی" یکسان نبوده و با توجه به درصد فراوانی‌های بدست آمده در هر گروه، توزیع متفاوتی را می‌توان در این زمینه ملاحظه کرد. با تقسیم زمان متوسط بازی موبایلی زنان در طول هفته بر تعداد روزهای هفته میزان متوسط بازی روزانه در گروه‌های مختلف زنان بدست آمده که نتایج آن در جدول شماره یک ارائه می‌گردد.

جدول شماره ۱ میزان و نوع بازی مورد علاقه در گروه‌های مختلف زنان

گروه‌ها	میزان بازی روزانه	علاقه و اولویت در بازی
نوجوان	کمتر از ۴۰ دقیقه	۱.خلاقیت، مهارت و سلامت، ۲. سرگرمی تک نفره
جوان	۴۰ تا ۵۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
میانسال	تقریباً یک ساعت	۱.خلاقیت، مهارت و سلامت، ۲. سرگرمی تک نفره
مجرد	کمتر از ۴۰ دقیقه	۱. سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
متاهل	۴۰ تا ۵۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
بیوه یا مطلقه	تقریباً یک ساعت	۱.خلاقیت، مهارت و سلامت، ۲. سرگرمی تک نفره
دانش آموز	کمتر از ۴۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
دانشجو	۴۰ تا ۵۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
کم درآمد	کمتر از ۴۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
درآمد متوسط	تقریباً یک ساعت	۱.آموزشی فرهنگی ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
خانه دار	تقریباً یک ساعت	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
کارمند	۴۰ تا ۵۰ دقیقه	۱.آموزشی فرهنگی ۲.سرگرمی تک نفره
معلم و دبیر	تقریباً یک ساعت	۱.خلاقیت، مهارت و سلامت، ۲.سرگرمی دونفره
کارگر	۴۰ تا ۵۰ دقیقه	۱.سرگرمی تک نفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت
شغل آزاد	کمتر از ۴۰ دقیقه	۱. سرگرمی دونفره ۲.خلاقیت، مهارت و سلامت

با توجه به نتایج جدول شماره یک، اکثریت گروه‌های زنان به غیر از خانه دارها، فرهنگیان، میانسالان و صاحبان درآمد‌های متوسط روزانه بطور متوسط کمتر از ۵۰ دقیقه بازی موبایلی انجام می‌دهند. در همین حال، بازی‌های مورد علاقه، دختران نوجوان، زنان میانسال، دبیران و معلمان، زنان بیوه و مطلقه را در درجه اول بازی‌های خلاقیت و مهارت و سلامت و در درجه دوم، بازی‌های سرگرمی تک نفره تشکیل می‌دهد. و اما، بازی‌های مورد علاقه دختران جوان، با تحصیلات دبیرستانی و دانشجو، مجرد، متاهلین، زنان کم درآمد و زنان خانه دار را بازی‌های سرگرمی تک نفره و پس از آن بازی‌های خلاقیت و مهارت تشکیل داده است. در مجموع، بازی‌های خلاقیت و مهارت در تمامی گروه‌های زنان یا اولین و یا دومین انتخاب بوده و جالب اینکه بازی‌های سرگرمی دونفره و جمعی آخرین انتخاب زنان در تمامی گروه‌های سنی، تحصیلی و... است.

بلحاظ میزان محتوای آسیب رسان بازی زنان نیز یافته‌ها نشان داد ۸۵/۶٪ زنان مورد بررسی بازی‌هایی انجام می‌دهند که فاقد محتوای آسیب رسان است و یا میزان اندکی از این محتویات دارد، اما ۱۳/۹٪ زنان بازی‌های دارای حد متوسطی از محتوای آسیب رسان، و تنها ۰/۵٪ زنان بازی‌هایی می‌کنند که حاوی میزان بالایی از محتوای آسیب رسان بوده است. سوال اینجاست که در اینگونه بازی‌ها بیشتر چه نوع محتویات منفی به چشم می‌خورد و چه گروه‌هایی بیشتر گرفتار کدام نوع از این محتویات هستند؟ یافته‌های توصیفی پژوهش نشان داد که در مجموع بیشترین محتوای منفی مورد استفاده در بین زنان، بازی‌های دارای صحنه‌های ترس و وحشت بوده است. همچنین، بازی‌های دارای صحنه‌های یاس، نومییدی و پوچی در شخصیت‌های بازی بویژه قهرمان داستان در رتبه بعدی بازی‌های آسیب رسان و پر طرفدار بوده‌اند. و اما در رده‌های بعدی، به ترتیب بازی‌های در بردارنده

صحنه درگیری، خشونت و زد و خورد، بازیهای دارای رفتارهای غیر اخلاقی و کلمات رکبک و ناسزا، و نهایتاً بازی های دارای صحنه هایی که در آنها سیگار، الکل و یا مواد مخدر توسط شخصیت‌های بازی مصرف می شود، قرار داشته اند. همچنین یافته های توصیفی حاکی از آن است که بازیهای ترس و وحشت را دختران نوجوان، جوان، و زنان خانه دار بیش از بقیه دوست داشته و بازی میکنند (میانگین ۱/۹، ۱/۸، و ۱/۸ از ۵ نمره). بازی های خشونت و درگیری نیز در بین دختران نوجوان و جوان بیش از بقیه طرفدار داشته است (میانگین ۱/۶ از ۵ نمره). بازی های دارای سیگار والکل و ... در همه گروهها اندک است اما با این وجود در بین زنان متاهل کمی بیش از بقیه گروههای زنان دیده می شود (میانگین ۱/۳). بازی های نومیدی و پوچی بیش از همه در بازیهای دختران جوان و زنان بزرگسال طرفدار داشته (میانگین ۱/۷)، و نهایتاً بازیهای دارای کلمات و رفتارهای زشت در بین زنان بزرگسال بیشتر مشاهده می شود (میانگین ۱/۷). بدین ترتیب، دختران نوجوان و جوان بیش از بقیه در معرض محتوای پوچی، ترس، خشونت و نومیدی قرار دارند.

ب. یافته های تحلیلی

از جمله اهداف این پژوهش شناسایی نقش ویژگیهای فردی زنان در میزان استفاده از بازی های موبایلی در زندگی روزمره بوده است. ویژگیهای اجتماعی انسانها همواره نقش کلیدی در نگرش ها و رفتارهای وی دارند زیرا هر ویژگی بیانگر موقعیت اجتماعی خاصی است که فرد در آن قرار داشته و بالتبع از سرمایه اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی معینی برخوردار می باشد و طبعاً این دو عامل تا حدود زیادی به اولویت بندی ها و ترجیحات فرد شکل می دهند. بدین منظور، مجموعه فرضیاتی مبنی بر احتمال وجود رابطه بین میزان بازی موبایلی با ویژگیهای اجتماعی زنان "از طریق آزمونهای متناسب به تفکیک مورد سنجش قرار گرفت که نتایج بدست آمده در جدول شماره دو منعکس است:

جدول شماره ۲. نتایج آزمون ها میان خصوصیات زنان و میزان بازی موبایلی

متغیرها	ضرایب آزمون	سطح معناداری	نتیجه
گروه سنی - میزان بازی	۰/۰۴۴ کندال	۰/۳۴۲	عدم وجود رابطه
تحصیلات - میزان بازی	۰/۰۰۳ کندال	۰/۹۴۹	عدم وجود رابطه
درآمد - میزان بازی	۰/۰۱۵ کندال	۰/۰۰۱	وجود رابطه**
پایگاه اجتماعی - میزان بازی	۱۵/۹ کندال	۰/۱۷۲	عدم وجود رابطه
سابقه بازی - میزان بازی	۰/۲۹۱ کندال	۰/۰۰۰	وجود رابطه**
نوع بازی - میزان بازی	۳۶/۱ خی دو	۰/۰۰۲	وجود رابطه**
وضع تاهل - میزان بازی	۱۸/۳ خی دو	۰/۰۵۰	وجود رابطه*
نوع شغل - میزان بازی	۴۲/۶ خی دو	۰/۱۷۵	عدم وجود رابطه

باتوجه به داده های جدول شماره دو بویژه سطوح معناداری بدست آمده می توان گفت ویژگی هایی چون وضع تاهل، درآمد، نوع شغل، سابقه و نوع بازی زنان با میزان بازی موبایلی روزانه آنها رابطه دارد.

از سوی دیگر، بررسی نقش ویژگیهای زنان در نوع بازی های موبایلی مورد علاقه آنها نیز از جمله اهداف پژوهش حاضر بوده است و از اینرو، مجموعه فرضیاتی مبنی بر وجود احتمالی "رابطه میان نوع بازی موبایلی با ویژگیهای اجتماعی زنان" به تفکیک مورد آزمون خی دو قرار گرفت که با توجه به سطوح معناداری بزرگتر از ۰/۵ در تمامی موارد، فرضیات مورد نظر تایید نشدند. نتایج بدست آمده در این زمینه در جدول شماره سه منعکس شده است:

جدول شماره ۳. نتایج آزمون خی دو میان خصوصیات زنان و نوع بازی موبایلی

متغیرها	ضرایب آزمون	سطح معناداری	نتیجه
گروه سنی - نوع بازی	۲۲/۷ خی دو	۰/۰۸۹	عدم وجود رابطه
تحصیلات - نوع بازی	۲۳/۳ خی دو	۰/۰۷۷	عدم وجود رابطه
درآمد - نوع بازی	۲۲/۴ خی دو	۰/۳۳۴	عدم وجود رابطه
پایگاه اجتماعی - نوع بازی	۱۲/۱ خی دو	۰/۰۰۶	عدم وجود رابطه
متغیرها	ضرایب آزمون	سطح معناداری	نتیجه
سابقه بازی - میزان بازی	۱۰/۴ خی دو	۰/۵۷۶	عدم وجود رابطه
وضع تاهل - میزان بازی	۹/۴۹ خی دو	۰/۱۴۸	عدم وجود رابطه
نوع شغل - میزان بازی	۲۶/۷ خی دو	۰/۱۸۱	عدم وجود رابطه

براساس نتایج جدول سه می توان گفت ویژگی های زنان نقشی در نوع بازی مورد علاقه آنها نداشته است. به عبارتی، سن، درآمد، شغل، پایگاه و یا سطح تحصیلات متفاوت زنان باعث تفاوت معناداری در نوع بازی انتخابی آنها نمی شود. چنانچه در جدول شماره یک از یافته های توصیفی نیز ملاحظه شد گروههای مختلف زنان در اولویت بندی بازی های مورد علاقه خود تقریباً از الگوی مشابهی (بازیهای تک نفره و سپس خلاقیت و مهارت) پیروی کرده و به جز اندک موارد، تفاوت معناداری میان آنها دیده نمی شود.

یکی دیگر از اهداف این پژوهش شناسایی رابطه میان ویژگی‌های زنان با میزان محتوای آسیب رسان در بازی‌های موبایلی است که انجام می‌دهند. بررسی این مساله به کمک می‌کند تا ببینیم کدامیک از گروه‌های زنان به چه میزان در معرض خطر محتویات آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند. بدین منظور مجموعه فرضیاتی مبنی بر وجود احتمالی "رابطه میان ویژگی‌های زنان با میزان محتوای آسیب رسان بازی‌ها" به تفکیک و به کمک آزمون تحلیل واریانس (F) مورد سنجش قرار گرفت که نتایج حاصله در جدول شماره چهار منعکس گردیده است:

جدول شماره ۴. نتایج آزمون F میان خصوصیات زنان و میزان محتوای آسیب رسان بازی‌ها

متغیرها	ضریب آزمون F	سطح معناداری	نتیجه آزمون
وضع تاهل - میزان محتوای آسیب رسان	۲/۴	۰/۰۸۶	عدم رابطه و ابطال فرضیه
تحصیلات - میزان محتوای آسیب رسان	۱/۱	۰/۳۵۰	عدم رابطه و ابطال فرضیه
سن - میزان محتوای آسیب رسان	۰/۹۹۴	۰/۴۲۲	عدم رابطه و ابطال فرضیه
درآمد - میزان محتوای آسیب رسان	۱/۳	۰/۲۷۴	عدم رابطه و ابطال فرضیه
نوع شغل - میزان محتوای آسیب رسان	۱/۲	۰/۳۰۲	عدم رابطه و ابطال فرضیه
پایگاه - میزان محتوای آسیب رسان	۰/۶۸۰	۰/۵۰۸	عدم رابطه و ابطال فرضیه
نوع بازی - میزان محتوای آسیب رسان	۱۵/۶	۰/۰۰۰	*وجود رابطه و تایید فرضیه
سابقه بازی - میزان محتوای آسیب رسان	۳/۶۱	۰/۰۰۷	*وجود رابطه و تایید فرضیه
مدت بازی - میزان محتوای آسیب رسان	۵/۲۳	۰/۰۰۰	*وجود رابطه و تایید فرضیه

در نتایج جدول چهار بویژه با توجه به سطح معناداری بزرگتر از ۰/۰۵ در مواردی از آزمون‌ها می‌توان گفت در گروه‌های مختلف زنان اعم از گروه‌های سنی، شغلی، درآمدی و...، تفاوت جدی و معنا داری بلحاظ میزان محتوای آسیب رسان بازی‌های مورد استفاده دیده نشده و فرضیات مربوطه تایید نشده اند. اما آندسته ویژگی‌هایی که در میزان محتوای آسیب رسان بازی‌های مورد استفاده زنان نقش دارند عمدتاً به نوع بازی، مدت زمان بازی روزانه، و سابقه بازی مربوط می‌شود. در این سه مورد باتوجه با سطوح معناداری کوچکتر از ۰/۰۵ در آزمون‌های انجام شده ملاحظه می‌شود رابطه معنادار وجود داشته و فرضیات مربوطه تایید شده اند. این بدان معناست که زنانی که سابقه بازی متفاوتی دارند، یا نوع بازی خاصی را استفاده می‌کنند، و مدت زمان بازی روزانه آنها به اندازه خاصی است در معرض میزان‌های متفاوتی از محتوای آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار خواهند داشت. برای روشن تر شدن این مساله، از آزمون تعقیبی توکی (Tukey) استفاده شد که نتایج نشان داد بلحاظ نوع بازی، میزان محتوای آسیب رسان بیش از همه در بین زنانی است که بازی‌های سرگرمی دو نفره و جمعی انجام میدهند، و بلحاظ سابقه بازی و یا مدت زمان بازی نیز آنها که سابقه بازی بیشتر و طولانی تری داشته (چند سال) و یا روزانه بطور متوسط زمان بیشتری را بازی موبایلی انجام میدهند (بیش از یک ساعت در روز)، طبعاً بیش از بقیه در معرض خطر محتوای آسیب رسان این بازیها قرار دارند.

۶- نتیجه گیری

هدف اصلی این پژوهش شناسایی برخی ابعاد تجربه زنانه از بازی‌های موبایلی در جامعه ای سنتی و مذهبی مثل کاشان بوده است. در این راستا، اهداف جزئی تری نیز دنبال شده که عبارتند از: شناخت میزان و نوع بازی‌های موبایلی در زنان مورد مطالعه، شناخت شدت و میزان محتوای آسیب رسان در بازی‌های موبایلی که زنان بطور روزانه انجام می‌دهند، و نهایتاً، اینکه کدام گروه‌های زنان و به چه میزان در معرض محتویات آسیب رسان بازی‌های موبایلی قرار دارند.

از نظر میزان و مدت زمان بازی، یافته‌های پژوهش نشان داد جامعه مورد مطالعه اوقات زیادی را به بازی‌های موبایلی اختصاص نمی‌دهد بطوری که تقریباً ۹۱٪ زنان مورد مطالعه روزانه بطور متوسط کمتر یک ساعت بازی موبایلی انجام می‌دهند. با توجه به استاندارد‌ها و علایمی که محققان از جمله کاس و گریفیث برای افراط در بازی‌های رایانه ای پیشنهاد کرده اند، جامعه مورد بررسی از آن بسیار فاصله دارد. البته میزان بازی در گروه‌های اجتماعی تفاوت‌های جالبی نشان میدهد، بگونه ای که برخلاف انتظار، در اینجا دختران مجرد بطور متوسط کمی کمتر از زنان متأهل بازی موبایلی می‌کنند. همچنین صاحبان درآمدهای متوسط بیشتر از کم درآمدها، و زنان خانه دار بیشتر از زنان شاغل روزانه با موبایل‌های خود بازی می‌کنند. زنان با سابقه نیز که چندسالی است با این بازی‌ها آشنا شده اند نیز بیشتر از کم سابقه‌ها در طول روز به بازی موبایلی می‌پردازند. .. همچنین مشخص شد بازی‌های موبایلی مورد علاقه زنان به ترتیب عبارتند از: بازی‌های سرگرمی تک نفره، بازی‌های خلاقیت، مهارت و سلامت، بازی‌های آموزشی فرهنگی، و نهایتاً بازی‌های سرگرمی دونفره و جمعی، و در گروه‌های سنی، تحصیلی، درآمدی و شغلی و... نیز شاهد پیروی از الگوی تقریباً مشابهی هستیم که در آن به جز مواردی اندک بازی‌های اول و دوم را بازی‌های سرگرمی تک نفره و یا بازی‌های خلاقیت و مهارت تشکیل می‌دهد اما بازی‌های آموزشی فرهنگی سومین و بازی‌های سرگرمی دو نفره آخرین اولویت‌ها بوده اند. یافته‌های تحلیلی نیز همین واقعیت را تایید می‌کنند بدینصورت که در آزمون تحلیل واریانس میان "نوع بازی و ویژگی‌های زنان" تمامی فرضیات ابطال شدند که نشان میدهد تفاوت معنا داری بلحاظ نوع بازی مورد علاقه زنان در گروه‌های

سنی، شغلی، درآمدی و... وجود ندارد و علایق آنها تقریباً مشابه یکدیگر بوده است. علاقمندی زنان کاشانی به بازی های سرگرمی تک نفره شاید بیانگر نوعی آرامش طلبی و پرهیز از رقابتهای و چالشهای چند نفره و جمعی بوده باشد همان چالش و رقابتجویی که در بازیهای موبایلی مردان معمولاً مطلوب و خواستنی است. از سوی دیگر، علاقه به بازیهای خلاقیت و مهارت و سلامت، و نیز بازی های آموزشی فرهنگی به عنوان دومین و سومین بازیهای انتخابی خود نشانگر توجه زنان به خود شکوفایی فردی، رشد مهارت ها و استعدادها، در پیش گرفتن یکنوع گذران فراغت خلاقانه و در مجموع انتخاب یک الگوی نسبتاً سالم در پرداختن به بازی های موبایلی است.

در ادامه، نتایج آزمون میان " نوع بازی و میزان محتوای آسیب رسان بازی ها " نیز نشان داد میزان محتوای آسیب رسان در انواع بازیهای موبایلی بشکل معناداری متفاوت بوده است، یعنی، آندسته زنانی که بازی های مورد علاقه آنها را بازی های سرگرمی دو نفره و جمعی تشکیل می دهد بیش از بقیه، و آنها که بازی های مورد علاقه شان را بازی های خلاقیت و مهارت یا آموزشی فرهنگی تشکیل می دهد کمتر از بقیه در معرض محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی قرار دارند. از اینرو، بازیهای برگزیده در اغلب زنان مورد بررسی الگوی نسبتاً سالم و کم آسیب تری را دنبال می کند. با این وجود، در بین زنان مورد مطالعه، ۱۴٪ پاسخگویان یعنی یک نفر از هر هفت نفر، از بازیهای موبایلی که دارای محتوای آسیب رسان است استفاده می کنند، هرچند تمامی افراد این گروه، به یک اندازه در معرض این آسیب ها قرار ندارند. به عنوان نمونه، میزان محتوای آسیب رسان در بازیهای موبایلی کسانی که بازیهای سرگرمی دوفنره انجام میدهند بیش از بقیه است. همچنین، زنانی که در طول روز بیشتر بازی میکنند بیشتر در معرض محتوای آسیب رسان بازی ها بوده اند. و نیز آنهایی که سابقه طولانی تری در انجام بازی های موبایلی داشته اند بیشتر از بقیه محتوای آسیب رسان بازی ها را تجربه کرده اند. در این رابطه، نتایج آزمون فرضیات میان "ویژگیهای زنان با میزان محتوای آسیب رسان بازی ها " نشان داد ویژگیهایی چون سابقه، نوع و مدت زمان بازی موبایل با میزان محتوای آسیب رسان رابطه دارند اما بقیه ویژگیهای زنان همچون گروه سنی، وضع تاهل، تحصیلات و... نقشی در میزان محتوای آسیب رسان بازی ها نداشته اند. نکته ای که از این نتیجه می توان فهمید آن است که مهمترین عاملی که افراد را در معرض خطر محتوای منفی بازی های موبایلی قرار میدهد مربوط به نحوه برخورد و مدیریت این بازی ها توسط انسانهاست (نوع بازی، میزان بازی، سابقه بازی) و نه ویژگیهای فردی. به سخن دیگر، صرف تحصیلات بالا یا شغل خاص و یا تعلق به گروه سنی معین نمی تواند بطور اتوماتیک افراد را کمتر یا بیشتر در معرض محتوای آسیب رسان بازی های موبایلی قرار دهد.

از دیگر نکات مهم در این پژوهش، شناسایی نوع محتوای آسیب رسان در بازی های موبایلی زنان بوده است. یافته های توصیفی نشان داد که در بین بازیهای با محتوای آسیب رسان، فراوان ترین مورد، بازیهای دارای صحنه های ترس و وحشت بوده اند. بازیهای در بردارنده صحنه های یاس و نومیدی و پوچی در شخصیتهای بازی بویژه قهرمان داستان در رتبه بعدی بازیهای آسیب رسان ولی پر طرفدار بوده اند. همچنین، بازی های دارای صحنه های درگیری، خشونت و زد و خورد، بازیهای دارای رفتار های غیر اخلاقی و کلمات رکیک و ناسزا، و نهایتاً بازی های دارای صحنه هایی که در آنها سیگار، الکل و یا مواد مخدر توسط شخصیتهای بازی مصرف می شود نیز به ترتیب در رده های بعدی بازیهای دارای محتوای منفی قرار داشته اند. البته انواع محتوای آسیب رسان، توزیع یکسانی در گروههای مختلف زنان نداشته اند دختران نوجوان و جوان در بازی های موبایلی خود بیش از همه در معرض محتوای منفی چون صحنه های ترس، خشونت و پوچی و نومیدی قرار داشته، در حالیکه زنان بزرگسال در اینگونه بازی ها، علاوه بر ترس و نومیدی، در معرض محتوای منفی با کلمات و رفتارهای زشت قرار دارند.

یکی از واقعیات آشکار شده در این پژوهش، سهم کوچکی است که بازی های موبایلی در اوقات فراغت زنان در کاشان به خود اختصاص داده است. بدون تردید، برخی علل اقتصادی و اجتماعی در این زمینه دخیل بوده اند. همانطور که میدانیم سبک " گذران فراغت آنلاین " از مولفه های متعددی تشکیل می شود که یکی از آنها بازی های موبایلی است اما در کنار آن رقبای قدرتمندی چون تلگرام و اینستاگرام، یوتیوب و... را باید دید که بخش مهمی از اوقات فراغت بانوان را در اختیار گرفته اند. امروزه، تلگرام و اینستاگرام و یوتیوب بخاطر ساز و کار تعاملی آسان و کارکردهای گوناگونی که دارند از جذابیت های لازم برای پر کردن اوقات فراغت انسانها برخوردار شده اند و این نکته ای است که برخی پاسخگویان در هنگام اجرای این تحقیق نیز بدان اشاره داشتند. عامل اقتصادی، جنبه دیگری است که میزان بازی اندک را در جامعه مورد بررسی تبیین می کند. لزوم برخورداری از گوشی هوشمند با امکانات و گرافیک پیشرفته ای که بتواند امکان بازی موبایلی را فراهم کند به علاوه هزینه بالای اینترنت، داندلود و اجرای بازیها، در حقیقت بخشی از جامعه مورد بررسی را به صرفه جویی و استفاده اندک سوق می دهد، از اینرو، چنانچه نتایج نیز نشان داده اند تنها بخش کوچکی با درآمد متوسط و بالا روزانه بیشتر از بقیه گروهها به بازی موبایلی می پردازند. عامل فرهنگی نیز در این رابطه بی تاثیر نبوده است. در شهر های کوچک و بویژه سنتی مانند کاشان، محتوای اینترنت، موبایل و فضای مجازی غالباً مورد تردید و سوء ظن قابل نمایندگان نهاد مذهب، سیاست، آموزش پرورش و خانواده قرار دارد (موسوی ۱۳۹۶). در جماعات و سخنرانی های مذهبی، اجتماعات سیاسی، مدارس و حتی خانواده ها، همواره محتوای و فرآورده های موبایل و اینترنت مورد نقد و نکوهش و آسیب شناسی قرار دارد و دائماً به جای بیان نحوه استفاده مطلوب، ضرر ها و خطرات آن به همگان گوشزد می شود.

بنابر این، بخشی از جامعه سنتی در ایران اساساً با موبایل بازی نمی‌کند و آنها که بازی می‌کنند نیز در حد زیاد بازی نمی‌کنند. این پدیده در شهرهای بزرگ و پایتخت کشور که جامعه مدرن تر و در برابر بمباران تبلیغاتی نهادهای سنتی مقاوم تر است احتمالاً وضعیت متفاوتی باید داشته باشد که البته نیازمند پژوهش است.

واقعیت مهم دیگر در این پژوهش، کشف الگوهای سالم در تجربه زنانه بازی موبایلی است. جامعه مورد بررسی اساساً کم‌بازی می‌کند ولی همان بخش کوچک از وقت آزاد خود که در آن بازی موبایلی انجام می‌دهند را عمدتاً به یک الگوی گذران فراغت خلاقانه و یا فرهنگی. چنانچه لاورینکو اشاره داشت تبدیل کرده است و این پدیده ای است که در هر گروه اجتماعی دیگری نیز می‌تواند رخ دهد. از سوی دیگر، برخلاف نظر بالا کریشان و گریفیث در تحقیقات اخیر خود که بازی‌های رایانه‌ای دو نفره و جمعی را جذاب و تقویت‌کننده روابط و پیوندهای اجتماعی میان همسالان، دوستان و اعضای خانواده می‌دانند، نتایج این پژوهش نشان داده است زنان در یک جامعه سنتی مثل کاشان عمدتاً رویکرد فرد‌گرایانه‌ای را در برخورد با بازیهای موبایلی دنبال می‌کنند زیرا انتخاب اصلی آنها بازی‌های سرگرمی تک نفره و بازی‌های خلاقیت، مهارت و سلامت بوده است که این بازیها اساساً ناظر بر نیازهای شخصی و خود شکوفایی فردی اند. جالب اینکه بازی‌های دونفره و جمعی طرفداران اندکی در بین زنان مورد مطالعه داشته و جزء آخرین اولویت‌های آنان بوده است. شاید بتوان گفت زنان نیاز به پیوند و تعلق اجتماعی را نه از طریق بازی‌های موبایلی، بلکه از طریق حضور در شبکه‌های اجتماعی بویژه اینستاگرام، تلگرام و... تقویت می‌کنند ولی در بازیهای موبایلی عمدتاً به نیازهای فردی و آنی خود توجه دارند. با توجه نتایج بدست آمده، در پایان پیشنهاد می‌شود رمز و رازهای نهفته در اقبال زنان این شهر نسبت به بازی‌های ترس و وحشت یا بازی‌های یاس و نوسیدی مورد توجه محققان قرار گرفته و ریشه‌های این واقعیت تامل برانگیز کنکاش شود.

منابع

۱. اسماعیلی گوچار صلاح، علی آبادی خدیجه، پور روستایی سعید، ۱۳۹۶، تاثیر بازی‌های چند آموزشی چند کاربرد بر انگیزش و یادگیری دانش آموزان. فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال سوم شماره ۱۱: ۲۲۳-۱۹۵
۲. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۵، ۳۲ میلیون نفر در ایران بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند. بولتن خبری تحلیلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. تهران: شماره ۸. تابستان ۱۳۹۵ ص ۱۰
۳. دهقان، علیرضا. محسنی آهویی، ابراهیم، ۱۳۸۸. ایدئولوژی تعامل: بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر. مجله جهانی رسانه، نسخه فارسی. دوره ۴ شماره ۱. بهار و تابستان ۱۳۸۸
۴. زارع شاه آبادی، اکبر - نیک عهد، مهدی، ۱۳۹۱، ارزیابی عوامل موثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در شهر یزد. مجله جهانی رسانه. نسخه فارسی. دوره ۸ شماره ۲: ۱۷۱-۱۵۱
۵. سایت تحلیلی فرارو، ۱۴۰۱، ایران ۳۴ میلیون گیمر دارد، برگرفته در تاریخ ۱۳/۵/۱۴۰۳.
۶. شریفیان احمد، ۱۳۷۴، نقش اسباب بازی در انتقال ارزش‌های اجتماعی فرهنگی به کودکان. مجموعه مقالات برگزیده در گردهمایی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
۷. فلاح، وحید. محمودی، قهرمان. کاظمی، سیده شهین، ۱۳۹۲، تاثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش آموزان. فصلنامه فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. سال سوم. شماره ۴: ۸۳-۵۹.
۸. موسوی، سید کمال الدین، ۱۳۹۶، دنیای دوم: درآمدی بر جامعه‌شناسی جهان مجازی. تهران: انتشارات بهینه و دانشگاه کاشان.
۹. نصیری حامد، ۱۳۹۵، ابعاد تجاری بازیهای رایانه‌ای جدی. سخنرانی در دومین همایش ملی بازیهای رایانه. دانشگاه اصفهان ۳۷، ۲۷ بهمن ۱۳۹۵.
10. Balakrishnan, J. & Griffiths, M. (2018). *Perceived Addictiveness of Smartphone Games: A content Analysis of Game reviews by players*. International Journal of Mental Health & Addiction. In .5-9897-018-http://doi.org/10.1007/s11469
11. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*.
12. International Journal of Mental Health and Addiction, 10(2), 278-296.
13. Lavrinenko, V. (2005). *Sociologia*. Moscow: Unity.
14. Syamsul, B. Z., & Norshuhada, S. (2010). *Adapting Learning Theories in Mobile Game-Based Learning Development*. IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. DOI 10.11.09/DIGITEL.2010.37.
15. www.esra.org.ir...retrived at 12/11/2018